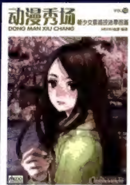
动漫秀场

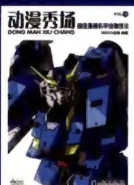
DONG MAN XIU CHANG

VOL 21

超级漫画奇幻角色素描技法

MCOO动漫 编著





本系列已出版图书:

书号	书名
21218	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无纸漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教程
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习册
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23161	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法草图篇
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24146	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23954	25—CG超级Q版漫画技法详解（附CD

ISBN 978-7-115-24130-6
定价: 29.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 21

超级漫画奇幻角色素描技法

MCOO动漫 编著

mcoo www.mcoo.org

人民邮电出版社

北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 超级漫画奇幻角色素描技法 / MCOO动漫编著. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2011.1
ISBN 978-7-115-24130-6

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①M… Ⅲ. ①漫画－素描－技法（美术） Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第204260号

内容提要

在动漫作品中，由于剧情的需要常常会出现各式各样的奇幻角色，他们或是精灵古怪的天使、魔法战斗士，或是憨态可掬的拟人类怪兽，或是邪恶诡异的妖精，或是面目可憎的怪物。这些奇幻角色形态各异，但在造型设计上还是有一些规律可循的，本书针对这个问题进行了全面讲解。书中首先讲解了绘制奇幻角色的分解组合方法，然后分门别类地讲述了天使、恶魔、魔法战斗士、精灵、怪物和机械生命体的造型特征及绘制要点，其中穿插以实例的形式讲解了具体操作步骤。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画奇幻角色素描技法

◆ 编　著　MCOO 动漫
责任编辑　郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编　100061　电子函件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京天宇星印刷厂印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
印张：13.25
字数：260 千字　2011 年 1 月第 1 版
印数：1-4 000 册　2011 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-24130-6

定价：29.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

CONTENTS 目录

第一章 奇幻角色基本绘制方法 005

分解组合......006
亚人种......008
合成兽......008

第二章 天使与恶魔......010

天使......011
基本形态......011
等级划分......013
堕落天使......014
翅膀参考......015
实例——双面天使......016
角色分析......016
步骤解析......017
恶魔......029
实例——髑髅魔......031
角色分析......031
髑髅的绘制......032
步骤解析......034

第三章 魔法战士......040

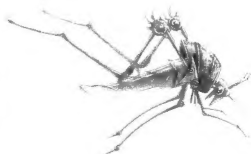
造型特征......041
服饰......041
武器......043
实例——艾尔扎克·提尔哈洛德......044
角色分析......044
步骤解析......045
实例——菲丽·莎......054
角色分析......054
步骤解析......055

第四章 精灵......066

精灵的基本类型......067
概述......067
尖耳精灵......068
动物精灵（妖精）......071
实例——小人国公主（叮铃）......074
角色分析......074
步骤解析......075
实例——猫精姐妹......084
角色分析......084
步骤解析......085

第五章 怪物......090

怪物造型的设计概论......091
怪物的基本类型......093
拟人类怪物......093
动植物类怪物......095
实例——Toad·汀......096
角色分析......096
步骤解析......097



目录

CONTENTS 目录

第六章 机械生命体............107

机械生命体的设计概论..........108
机械生命体的基本类型..........109
拟人类（机器人）......................109
拟生类..................................110
实例——机械昆虫..............111
角色分析..........................111
步骤解析..........................112

第七章 综合实例............126

宠物小怪兽......................127
魔法战士........................132
蕾..............................135
妖精组合........................142
利亚·蓝........................148
魔法少女战士..............153
异界三姐妹................161
爱斯玲·绿·圣亚里昂..........168
萨拉利特........................178

第八章 奇幻角色集锦........186

第一章 奇幻角色基本绘制方法

在动漫作品中，按照剧情的需要常常会出现各式各样的奇幻角色，如精灵、天使、恶魔、幻兽、机械生命体等。本章我们就来探寻一些关于奇幻角色的绘制技巧及规律。

分解组合

在动漫作品中，按照剧情的需要常常会出现各式各样的奇幻角色，如精灵、天使、恶魔、幻兽、机械生命体等 ，他们或精灵古怪，或憨态可掬，或邪恶诡异，或面目可憎，他们在善与恶之间穿梭，生活在神秘的奇异世界中。

虽然奇幻角色形态各异，但在造型设计上还是有一些规律可寻的，这个规律就是分解组合法。

我们把地球上所有的生物进行分解并且将分解出的各部分加以标记，然后再搭配组合，就可以创造出无限的人物形象来！

奇幻角色的形象是想象出来的，所以它们没有必要遵循现实世界中生物的身体绘制法则，也就是说，不管将多少种异类生物身体的某些部分进行组合，都是可以的，例如，牛的犄角长在鸟的头上，猫的眼睛长在人脸上，人的身体上长出鸟的翅膀等。

创作出的新的形象是想象出来的生物（不存在），因此它们的个性完全没有被设定，我们可以自由地设定它们的个性。即使设定的个性或者生活习性等特征与现实中生物的个性相去甚远也没有问题（这是一个自由发挥想象力，大胆创造的空间）。

绘制奇幻角色时可以以一个物种的身体作为基础，然后在此基础上进行大胆的变形、组合。例如，右图中两位角色都是以人的身体作为基础，然后在头部添加了犄角，背部添加了翅膀，臀部添加了尾巴等元素。

所谓个性，就是指一个角色固有的特性。简单地说，个性就是一个角色的整体精神面貌，即具有一定倾向性的心理特征的总和。所谓形态，就是指角色的形状或者构造。我们可以将存在于地球上的任何物品、生物用于构建奇幻角色的素材。通过合成创作出新型的生命体！像移动的城堡、会说话的杯子、会动的岩石等，这类本来没有生命的物体也可以通过拟人化、拟兽化的手法创作成为类人物形象。

亚人种

将人类与其他物体合成的复合生命体总称为“亚人种”。

如果将其他生物身体的一部分合成在人类的身体上面，或者对不同类物质的部件进行组合，就可以创作出亚人种了，如精灵、天使、类人生物等奇幻角色都属于亚人种。

合成兽

“如果将存在于地球上的强大生物进行合成的话，那么肯定会生出更为强大的生物。”将不同种类的生物合成的复合生命体总称为“合成兽”。

如果在不同种类动物的身体进行合成，或者是对不同类物质的部件进行合成，就可以创作出合成兽了。

本页奇幻造■均源自《魔兽》原画

第二章 天使与恶魔

天使象征着光明与善良的存在，与其相反，堕落天使、恶魔等则象征着黑暗与邪恶的存在。本章我们就来学习一些关于天使与恶魔的绘制方法及技巧

天 使

基本概念

天使常指神的使者，代表圣洁、善良，它是纯、善的化身，所以绝对不会容忍“恶”的存在。

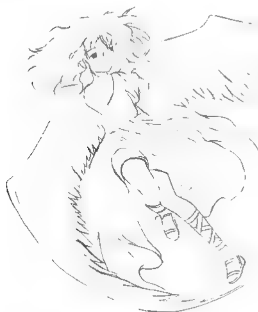
图中右侧形象为天使造型

天使的基本形态：人形+翅膀

天使是一种背上长有翅膀，头顶有光环（在动漫造型中有时候被省略）的美丽的非人种（外形是人形）。翅膀的数量是随着阶级的增高而增加的。座天使都有2只翅膀，智天使有4只，炽天使有6只（创作天使的角色时可以参考天使的等级来绘制翅膀的数量）。

翅膀可以表现出天使所处等级的高低及力量的强弱。绘制翅膀时除了要注意外轮廓的表现外，还要特别注意羽毛的层次感和秩序感。

天使翅膀的大小没有特定的规范，可以根据剧情、角色的需要及自己的喜好设定。



可爱小巧的Q版小天使也经常出现在动漫作品中，如爱神丘比特。

Q版小天使

虽然天使的基本形态就是"在人类的背上生长出翅膀"但是在创作中，我们可以通过翅膀的数量和类型来表现天使的性格、身份和等级的差异等。

如右表所示，根据大致上公认的天使学说《天阶体系》（狄俄尼索斯著）的记载，神的御座前围绕着三级九层天使军团(此并非是《圣经》的原文，而是中世纪神学家哈尔罗修斯提出的)。

等级	名称	翅膀数量
上三级——神圣的阶级	炽天使	6
	智天使	4
	座天使	2
中三级——子的阶级	主天使	2
	力天使	2
	能天使	2
下三级——圣灵的阶级	权天使	2
	大天使	2
	天使	2

六翼炽天使

炽天使存在于最内层，最接近神，是纯粹光的存在。愈往外圈，光的力量愈弱，渐渐物质化。

炽天使，希名是"撒拉弗"，意思是造热者、传热者，是神的使者中最高位者，不过极少从事任何劳动，唯一的使命就是歌颂神，展现神的爱。炽天使无形无体，与神直接沟通，是纯粹的光和思考的天体，以其振动创造生命，以赤红的火焰为象征，是以火附为化身的最优秀的天使。若是必须现身于人前，是以六翼的姿态出现，身上的六翼是"行动力"的象征。

低级的天使通过上一层的天使来获得上帝的启示。而低级的天使又可以通过领悟来提升她们的阶层体系，一级一级地向上层靠拢。

天使，其英文名称为Angel，源自于希腊文angelos，意为使者。

犹太教、伊斯兰教和基督教中天使的概念十分相近，它们是侍奉神的灵，神差遣它们来帮助需要拯救的人。传达神的意旨，是神在地上的代言人。

两翼天使

堕落天使

堕落天使，她拥有着与光明相对的黑暗力量，或者是与善良相对的邪恶的力量。

绘制堕落天使时可以将翅膀和身体[illegible]大多是在头部[illegible]进行"魔"化。

右图中堕落天使衣[illegible]整，站在骷髅堆[illegible]，[illegible]奇幽怨，从侧面可以看[illegible]，这个堕落天使其实是[illegible]内心善良[illegible]被魔[illegible]"天使"。

带有蝙蝠式翅膀的堕落天使。

头部被骷髅[illegible]的堕落天使

翅膀可以表现出天使所处阶级的高低及力量的强弱。绘制翅膀时可以参照鸟类或者其他生物翅膀（如蝙蝠）进行绘制。

实例——双面天使

角色分析

角色结构：人的身体+翅膀
翅膀参考：鸟类和蝙蝠
角色特征：外表美丽、内心恐怖的堕落天使。她是一个双面天使，外表美丽并拥有对洁白羽翼，但在这迷人的外表下却隐藏着邪恶的力量。如果有人被她的外表迷惑，去接近她或者是准备作战时，她将变化成堕落天使——一个可怕的恶魔，此时双翼将变成黑色蝙蝠式，随时准备进行袭击。

善良的外表，洁白的羽翼。

内心邪恶的堕落天使。

1

确定天使的基本动态，粗略勾勒出草稿图。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注出五官的位置。

绘制草稿图时，应该考虑好天使穿着服装的基本款式、造型，以及翅膀的样式等元素，为后面的创作做好铺垫。

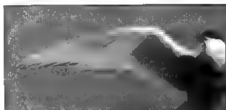
❷

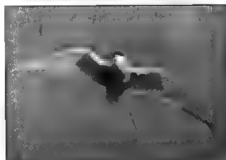
在第1步基本草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦掉，将天使的动作、五官、头发、服饰和翅膀的轮廓清晰化。

确定了天使的大概体形后，对其进行深入绘制。绘画时除了要注意翅膀的结构、样式外，还要特别注意翅膀与身体的协调性及比例关系。

绘制洁白的羽翼时，除了要注意翅膀的结构外，还要特别注意羽毛的层次感和轻柔的质感表现。绘制时线条要有一定的秩序感和规律性（注意线条的方向及粗细的变化），不要造成画面整体的凌乱感。

双面天使，外表美丽并拥有一副洁白羽翼，但在这迷人的外表下却隐藏着邪恶的力量。绘制洁白羽翼时参照了现实中鸟类翅膀的结构特征。





双面天使，在准备做战时，她将变化成堕落天使，内心充满邪恶的力量，此时双翼将变成黑色，随时准备进行袭击。绘制黑色羽翼时参照了现实中蝙蝠翅膀的结构特征。

❸

在线稿的基础上，简单地涂抹出画面大体的明暗关系（由于绘制内容较多，所以在局部深入刻画之前可以适当加入一些明暗关系，这样绘制时就不会产生物体间的视觉混乱）。

在这里可以对眼睛进行较细致的绘制，将眼睛的结构、睫毛的长度、瞳孔的位置及高光的位置清楚地绘制出来。

❹

在上一步的基础上，逐步从局部开始刻画细节，用有序的线条排列出物体阴影，增强画面的层次感和立体感。

排列线条不要太拘谨，要灵活一些，要有适当的强弱对比，注意画面整体感。

❺

进一步刻画细节并绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

肩部和手部的动态很好地表现出天使上半身的动态，所以这两部分是刻画的重点之一。

❻

在上一步对身体局部造型的深入刻画基本完成后，接下来需要进一步对翅膀进行细节的刻画，首先给翅膀填充一种深色的背景色。

❼

进一步刻画翅膀，增强翅膀的立体感，然后整体调整画面，完成双面天使跪坐姿态造型的绘制。

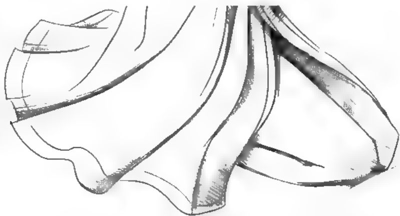
深入刻画时不要忽略头发的绘制，自然散落的长发和略带忧伤的表情很好地掩藏了双面天使内心的黑暗。

黑色翅膀是双面天使黑暗面的表现特征，绘制时注意体积感的塑造，以及与身体衔接的协调性。

楚楚可怜的表情神态，是双面天使迷惑和吸引别人注意的"秘密武器"。绘制时注意眼神的刻画。

相互搂抱的双臂是刻画的重点之一，绘制时衣服褶皱的走向变化、手部的动态及胸部的形态要表达清楚。

双面天使局部效果图



双膝的位置及裙摆的褶皱走向是表现天使跪坐姿态的刻画重点。

双面天使局部效果图

❽

调整画面，为双面天使添加抽象背景，完成绘制。围绕在堕落天使周围呈放射性的不规则的“黑色能量”预示天使身体蕴含着一股邪恶力量。

恶魔

天使象征着光明与善良的存在。与其相反，堕落天使、恶魔等，则象征着黑暗与邪恶的存在。作为天使的反面形态，恶魔好像意味着完全失去了人类的理性，将野性的欲望暴露无遗。

我们在设计恶魔造型时可以将其作为一种生物来对待，把动物或者人类的特征移植过来，夸张变形，进行结构组合，如左图中的恶魔就是将人体和鸟类的特征进行结合设计出来的。

造型源自《魔兽》设定原画

有些恶魔只是心灵上的黑暗与邪恶，在外表上还是拥有人类的外表，只需在局部进行适当的变形夸张。例如，粗壮的肌肉、凶狠的眼神、锋利的牙齿等元素来体现出其暴躁、粗鲁、凶狠、邪恶的性格特征。

强壮粗大的手掌、凶恶的表情、愤怒的骷髅头表情、破烂的服装、盘有毒蛇造型的法杖等元素将恶魔凶残、邪恶的性格特征表现得淋漓尽致。

造型源自《魔兽》设定原画

实例——髑髅魔

角色名称：髑髅恶魔
角色坐骥：“千眼”幻兽
造型参考：髑髅(骷髅头)、白马
角色特征：髑髅魔是一个强大的恶魔，它可以迷惑、操纵或蹂躏人类，内心无比邪恶；作战时经常身披黑色战袍，头戴魔冠，擅长使用魔剑（弓箭带有邪恶魔力，被射中者夜晚将被髑髅魔所统治）；他畏惧阳光，是一个生活在黑暗中的邪恶魔头。

骷髅一般指人死后腐烂剩下的一副骨头，是没有皮肉依附着的整套骸骨。人一般对死尸极为害怕，对骷髅更是如此，所以不少民间故事的动漫作品中常用骷髅代替鬼魂、恶魔。美女的骷髅称为艳骨，而骷髅头骨常被称为髑髅（dú lóu ）。

骷髅头常用来表现恶魔的身份。要想画好一个带有髑髅形象的恶魔，最好对真实的骷髅结构有所了解（下面将列举一些髑髅的造型，仅供读者参考）。

为了突出角色的形象特点或者为了渲染恐怖气氛，设置髑髅造型时可以适当地变形夸张，如左图所示的髑髅，利用滴血的造型元素来增添恐怖感。

横向双髑髅

为了突出角色的特征，双髑髅或者 -髑髅的造型也是会出现的。在绘制此类复合髑髅造型时，要汁意头部之间的位置及透视关系，特别要注意头部之间衔接处的处理要自然得当，要将几个头部形成 个自然的整体。

纵向双髑髅

髑髅

❶

用较细的线条将髑髅魔的整体造型表现出来，描绘出全身的轮廓（髑髅魔的头发、五官、服饰、动态及马的造型都要清晰化）。

绘制马奔跑那一瞬间的姿态，就要抓住跑的特征，如通过鬃毛的飘动感和四肢动作力度来表现。

绘制线稿时需要利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，使形体具体化，线条细致化。

2

在上一步清晰线稿的基础上，从骷髅魔开始逐步进行细致的绘制（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制）。

绘制髑髅魔的黑色长袍时要注意线条的粗细和轻重的变化。

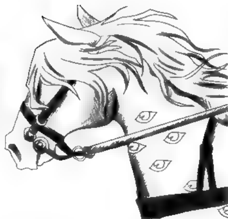
绘制髑髅魔骑在“千眼”马的背上的动态实际上是截取了动态中一个瞬间特定的静止画面。整个长袍受风力等外力的影响而改变了方向，绘制时要注意长袍尾部碎布褶皱的表现。

尾部碎布褶皱比较凌乱、复杂，绘制时注意要表现出其随风摆动的造型感和层次感。

❸

在上一步的基础上，逐步开始对“千眼”马进行深入的刻画。白色的马和[illegible]形成了白和黑的鲜明对比，绘制时注意画面的整体感及层次感，马身上的线条要相对弱一些。

随风摆动的鬃毛，张大的鼻孔，有力的步伐，渲染了画面的气氛，使马奔跑的动态更加生动、逼真。



绘制马奔跑时，要注意四肢动态的协调性。膝关节的位置很重要，找准四个膝关节的位置可以确定腿部的基本动态。

4

对于局部细节进行深入刻画并整体调整完善画面，完成骷髅魔的绘制。

描绘细节时，对马缰绳要进行详细的刻画，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响“千眼”马的整体感觉。

局部效果图

排列线条时要注意画面整体的平均感，线条要有适当的强弱对比。

局部效果图

第三章 魔法战士

动漫作品中战士们常常来自神秘的国度，拥有隐藏的能量、法力、魔力，在善与恶、光明与黑暗之间穿梭。本章我们就来学习一些关于魔法战士的绘制方法及技巧。

造型特征

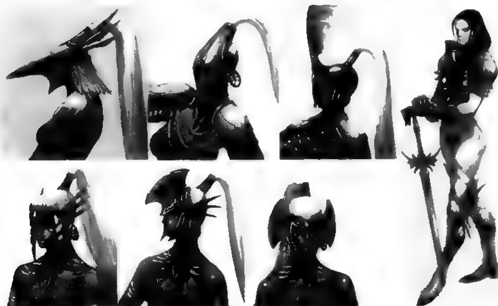
在动漫作品中（漫画、动画片和游戏），拥有法力、魔力的各类战士是必不可少的角色，它们有时担当着主角，有时与主角有着不可划分的关系，在善与恶、光明与黑暗之间穿梭。

装扮是每一位战士身份的象征，他们的服饰没有一个特定的规律，在设计时我们可以发挥想象，大胆地创造（可以在现实服装的基础上进行大胆的变形组合再创造）。右图所示为手持法杖、身着披风的可爱装扮的少女战士。下图所示为身着带有翅膀的三点式连衣裙的性感女战士。

造型源自《炽焰帝国》设定原画

动漫作品中战士们具有隐藏的势力，他们常常来自神秘的国度，有着与地球截然不同的文化背景，然而，他们的出现是不是透露着什么信息，这就需要我们进行无限的想象，大胆去创造了。

铠甲是战士们必不可少的装备，它具有强劲攻击及防御的功能，可以起到很好的保护作用，在绘制时我们要很好地将金属质感表现出来。



造型源自《炽焰帝国》设定原画

在每 部动漫作品中每 位战士都有着个性的服饰和武器。它们可以是狂暴的斗士，也可以是钢铁般的神人，还可以是神的使者，以其超强的抵抗能力保护他的队友，对抗黑暗势力。

根据角色的不同，每 位战士的武器也就不同。法杖、弓箭、刀剑等工具在每位战士手中都将产生不可预计的能量。

个优秀的战士不会只保持某种姿态，而是在战斗中随机应变，随着环境和情况的不同改变姿态来发挥其全面的能力。 旦一个经验丰富的战士使用武器进行着多种风格的战斗时，战士就是战争中的艺术家。

实例——艾尔扎克·提尔哈洛德

角色姓名：艾尔札克·提尔哈洛德
角色出处：角色扮演类游戏《风色幻想》
角色介绍：艾尔札克出生于圣焰联合中的赛连王国贫民窟，在每年举行的圣焰联合技击武斗会中，以压倒性的优异表现击败了诸多贵族，夺下了优胜之衔。对于圣焰中非贵族的平民百姓而言，艾尔札克就像平民的希望般，有着救世主般的地位。性格冷峻、不善言语的他对之后进入断罪之翼的凯琳、九音等人会有怎样的影响？而当原罪劫降临、圣焰国内蕴酿已久的平民与贵族之战终于爆发，被平民寄予了希望的他又将如何选择自己的未来？是成为战乱的革命英雄，还是守护和平的背叛者？

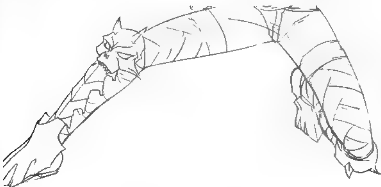
1

用细致的线条描绘出艾尔札克的动态造型（将其四肢、五官和服饰清晰化）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

手臂上的链锁是一个难点，绘制时要把链锁一环套一环的结构特点勾勒清楚。

绘制单膝跪地的姿态时，要注意四肢动态的协调性。双腿的位置很重要，找准两个膝盖的位置可以确定腿部的基本动态。

处理好双手的位置，可以使人物动态显得更加自然。艾尔札克手上戴有铠甲手套，绘制时注意细节的表现。



绘制单腿着地的跪姿时要注意身体与双腿的协调性，把握好动作的平衡感。

❷

在线稿的基础上，从头部开始简单地涂抹出画面大体的明暗关系（由于绘制内容较多，所以在深入刻画局部之前可以适当加入一些明暗关系，这样绘制时就不会产生物体间的视觉混乱）。

3

继续绘制出画面大体的明暗关系，这一步表现出画面的光感和大体的黑白灰关系即可。

绘制时注意光线的统一性，要根据铠甲金属的质感留出高光的位置。

在绘制画面大体的明暗关系时注意造型的整体感，不要陷入局部的刻画中。

4

在上一步的基础上，逐步从局部开始刻画细节，用有序的线条排列出物体阴影，增强画面的层次感和立体感。

❺

进一步刻画细节并绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

绘制艾尔札克的服饰时，要注意金属物品和布料质感的表现。金属质感的物品高光都比较亮，轮廓较清晰。布料材质比较柔软，褶皱丰富。

❻

从头部开始逐次往下进行细节的刻画，增强画面的立体感（披风、头发、五官、围巾、铠甲、锁链等细节的造型都要用线条描绘清楚）。

酷酷的短发、严肃的表情、精致的装备、帅气的动作，尽显出艾尔札克·提尔哈洛德冷峻、不善言语的个性。

深入刻画细节时，注意把握画面整体色调的均衡感。

局部效果图

绘制金属质感的铠甲手套时，指关节　节和节的结构关系要表达清楚。

手腕上的铁链　环套　环的结构关系、层次关系也要绘制清楚。

局部效果图

❼

调整画面，为艾尔札克添加抽象背景，完成绘制。神秘的星际图案的背景蕴含着一股神秘的能量。

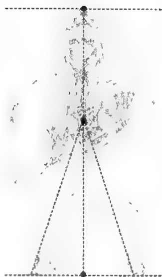
实例——菲利·莎

姓名：菲利·莎
武器：X手杖（预花粉可以散发生命能量）
身高：157cm
性格：善良、开朗
特点：菲利·莎是一位拥有“花粉”魔力的战士，她手中的X手杖遇到花粉可以散发能量，能使沉迷低落的心情变得开朗快乐起来，可以消除压力，还可以保护心灵驱除邪念。

1

用细致的线条描绘出菲利·莎的动态、造型（将其四肢动态、五官、发饰和服饰清晰化）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

菲利·莎的服饰造型比较复杂，绘制时不要偷懒，要有耐心地将花朵图案一一描绘出来，胸前的配饰和袖口处的图案都要勾勒清楚。



美少女战士的站姿形态万千。绘制时注意体态、身材比例和结构等要素，注意把握人物的重心，保持平衡感。

绘制站姿时，双臂的动态是表现的重点之一。它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。握住X法杖的动作，决定了美少女上身的整体姿态。

2

在上一步清晰线稿的基础上，从头部开始逐步进行细致的绘制，也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制），绘制时注意五官和发饰的刻画。

眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画出轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

3

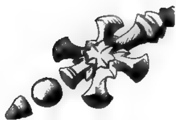
在上一步的基础上，继续对服饰进行深入的刻画。绘制时注意线条的秩序感及轻重粗细的变化。

肩部的花瓣造型是这套服饰的一个亮点，绘制时注意立体感的表现。

裙子的褶皱增加了画面的层次感是，这也是刻画的重点之一。褶皱的走向要符合人物的动态。

4

深入刻画X法杖，利用有序的线条排列绘制出阴影，增加法杖的层次感和立体感。



X法杖是刻画的一个难点，绘制时注意椎体、球体和X形体的立体感的表现，这就需要绘画者有一定的素描基础。

5

对腿部和鞋子进行深入的绘制，并对画面进行整体调节，使画面的整体色调统一。

手握法杖的动态容易形成头重脚轻的不稳定感，绘制时注意把握人物的重心，保持平衡感，不要把法杖画得太大（同时要注意手部动态的真实感）。

6

在上一步的基础上，对衣服的颜色和图案的花色进行适当的调整（根据个人喜好）。

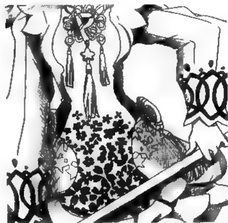
适当的黑白灰明度关系搭配很好地拉开了衣服内外的层次，使整套服装看上去更具层次感和立体感。

一个合理的动作不但可以有效地展示角色的外表及服饰，同样也可以展示出角色的性格及情绪。

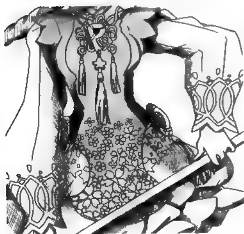
动作幅度较大的动作，既可以释放出菲利·莎的无限活力，又体现了其开朗的个性。

局部效果图

可以根据个人喜好更改衣服的底色和图案的颜色。



白底黑色小碎花的服饰效果



灰底白色小碎花的服饰效果

7

调整画面，为女战士添加抽象背景，完成绘制。散发着光芒的花朵，预示着木杖蕴藏着无限的能量。

背景的重要作用是为了辅助传达角色信息。同样一个角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是背景的魅力，合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强。

绘制时可以根据自己的喜好更改背景和图案的颜色。

第四章 精灵

精灵是传说中的产物，是诗歌中美丽的引路者，是隐藏在万事万物中的生命象征。在众多的奇幻动漫作品及RPG游戏中，精灵是重要的角色。本章我们就来学习精灵在动漫中的基本造型特点和设计技巧。

精灵的基本类型

精灵族的起源在北欧神话中是这样的：大神奥丁杀死巨人伊米尔之后，精灵从巨人尸体上诞生，并吸收巨人的精华，成为有灵性的生物，其中尸体向光一面诞生的是精灵或称光明精灵，背光一面诞生的则是黑暗精灵。光明精灵们通体发亮，光明耀眼，长得非常美丽，他们通常性情温顺，开朗热情，能和树木花草、游鱼飞鸟彼此沟通，因此众神就把他们作为神的朋友。而根据冰岛的传说，精灵的起源还有另外一种说法：有一天，夏娃在河边给孩子冲洗，神向她走来，她把未冲洗的孩子隐藏起来。神问她是否所有孩子都在眼前，夏娃默许，神听了很气愤：“隐藏的孩子也必在人前被隐藏起来，不能再活在人类当中。”于是那些孩子变成了精灵。在很多地方，人们认为精灵是堕落的天使；或是一些异教徒死后，其善行不足以让他升上天堂，但其罪孽却也不满有无法在地狱安身，于是便定居在两者之间的中央王国，成为精灵。

在各种传说中，精灵族的特质可以归纳为以下几点：长寿、高贵、优雅、聪明、美丽，和大自然几乎融为一体，擅长使用魔法，居住在森林中，组成比较松散的王国，彼此之间平等友好。精灵通常是善良的，他们敌视邪恶种族，与善良种族都能友好相处。

在众多奇幻动漫作品及RPG游戏中出现的精灵具有很高的魔法天赋，按照造型特征大致可以分为尖耳精灵和动物精灵（通常也叫做妖精）两种类型。

尖耳精灵

动物精灵（妖精）

尖耳精灵除了拥有着尖尖的耳朵外，一般都长有翅膀，能够飞翔，具有人身的形象，是美丽、聪慧、长寿的种族。他们喜爱自然，情感细腻，彼此之间平等友好，敌视邪恶种族。

精灵总是乐于在一些人类不能理解的事情上花费大量的时间，聆听潺潺的流水、林中鸟鸣风吹……对精灵来说生命的意义在于慢慢发现美好的地方，并充分享受它。

灵活运动的尖耳

尖耳精灵尖尖的耳朵形态多变，是聪慧和机警的象征，绘制时同样要注意它的大小、角度和动态的变化。

内翻的尖耳

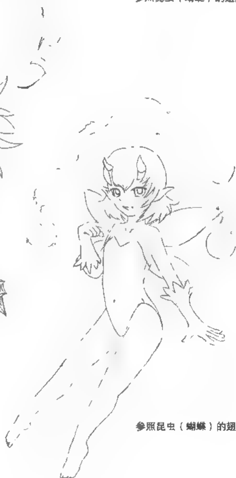
尖耳可以自由活动，普通的尖耳外形就是人类耳朵变尖了，通过不同形态、方向的尖耳来表达精灵的不同情感。

外翻的尖耳

尖耳精灵的翅膀一般分为两翼和四翼两种，而翅膀也是精灵身份的象征。鸟、昆虫和蝙蝠类动物的翅膀都可以作为精灵翅膀的参照物。

参照昆虫（蜻蜓）的翅膀

参照鸟类的翅膀



参照昆虫（蝴蝶）的翅膀

这类精灵的主要特征是有类似动物的耳朵、尾巴或者翅膀，大部分是人身的形象，他们聪明、机敏、美丽，是 种有灵性的生物。

蝴蝶仙子（蝶精）

有些动物精灵在动漫作品中有时会被赋予狡猾的个性，通过眼神、肢体动作的刻画可以表现出邪气。

九尾狐精（妖精）

动物精灵的耳朵是角色特征的表现之 ，它的大 、、角度和动态的变化可以表达精灵的情感和个性。我们应该掌握各类动物耳朵的特征，活用于角色设计中。

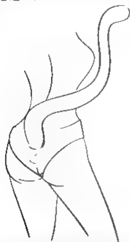
猫、狗、狐狸类的 角耳

细长形的兔耳

鹿、马、驴类的长二角耳

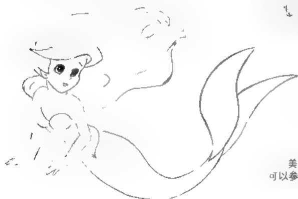
在绘制动物精灵的耳朵时，可以借鉴动物犄角的形态。

精灵的尾巴体现出了一种特有的灵性，它也是每个动物精灵区分的主要标志之一。



绘制尾巴时随意性比较大，可以按照自己的想象随意地勾绘，在绘制尾巴时要注意位置和比例关系。

动物精灵（妖精）尾巴造型参考



美人鱼是海底的精灵，尾巴是她的特色，绘制时可以参照鱼类尾巴的造型进行设计创造。

实例——小人国公主（叮铃）

角色姓名：叮铃
角色出处：游戏《幻想世界》
角色身份：小人国公主
角色特征：尖耳、翅膀
角色介绍：小人国里的公民身体矮小纤细，他们生活在花间草林。小人国的公主叮铃表面蛮横，内心坚强执着，用自己脆弱的臂膀捍卫着整个国家。

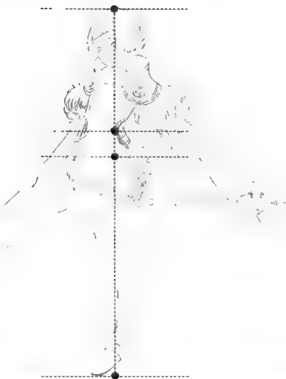
尖而长的耳朵是小人国的标志性特征。

❶

用细致的线条描绘出叮铃的动态造型（将其四肢、五官、法杖和服饰清晰化）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除掉，保持画面的整洁。

翅膀上的羽毛是一个绘制难点，它质轻而韧，绘制时注意线条轻重、粗细的变化，注意表现出羽毛的层次感。

虽然叮铃是小人国公主，但是为了体现她玲珑的身材，设计造型时适当地提高了腰部的位置，缩短了腰部到臀部的距离，拉长腿部的线条（这样看起来身材会高挑一些）。



小公主背后长有两对等长的窄而透明的翅膀，呈脉序网状（类似蜻蜓的翅膀）。

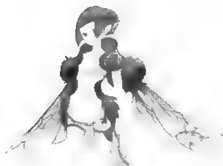
真实蜻蜓照片

局部效果图

❷

由于小公主的造型结构比较复杂，所以在局部刻画之前可以适当绘制一些明暗关系，这样就不会产生物体间的视觉混乱。

在线稿的基础上，简单地涂抹出画面大体的明暗关系，明确画面的层次感。



3

在上一步的基础上，从头部开始逐步进行细致的绘制。用有序的线条排列出物体阴影，增强画面的层次感和立体感（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制）。

刻画头部时注意头发与尖耳之间遮挡关系的表现。

4

对领口处的装饰物及翅膀上的羽毛结构进行细致的刻画。绘制时注意不同物体质感的表现。

高光可以很好地塑造物体的立体感，细致刻画的同时要将高光的位置绘制出来。

5

进一步刻画细节（服装、翅膀和法杖都要进行细节的刻画），并绘制阴影（注意服装固有色的深浅变化）。

绘制翅膀时注意透明感的表现，脉络要清晰。

❻

整体调整画面（加强局部深浅变化的对比，细致地绘制出各部分的高光），增加画面的层次感和立体感，完成精灵的绘制。

局部效果图

局部效果图

小人国所特有的尖而长的耳朵，作为一个国家公主应有的尊贵，以及作为一个小女孩的天真，都在这个娇小的精灵身体上有所体现。

局部效果图

❼

调整画面，为公主添加抽象背景，完成绘制。散发着光芒并带有星星图案的无规则背景，赋予小公主一种冲破黑暗走向光明的超能量。

实例——猫精姐妹

姓名：灵（图中左侧）
属性：猫精
年龄：12
身高：120cm
性格：善良的猫精，是一只温柔的小家伙。优雅的谈吐，以及贴心的话语，惹人喜爱。性格活泼开朗，对于喜欢的东西就说喜欢，坦白且毫无保留。

姓名：娇（图中右侧）
属性：猫精
年龄：11
身高：117cm
性格：娇是灵的妹妹，她是一只性格倔强的小家伙。性格孤僻，不怎么喜欢和大家一起行动，常常一个人在自己的房间里做自己的事情。但经常暗地里偷偷帮助需要帮助的人，也是一只心地善良的小猫精。

❶

确定两只猫精的基本动态，用细致的线条分别描绘出全身的轮廓（头发、四肢和服饰等）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

在绘制动态组合时，要让两个角色各具特色，动作存在一定的差异，如“一动一静”、“一正一侧”、“一强一弱”、“一高一低”等，这样的双人角色才能有吸引力。

对于靠得很近的两个角色，她们所组成的整体形状是我们最先需要确定的。两个站在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然而然地有一个整体的形状，所以在绘制这种组合时，要注意她们形成的整体形状，切忌均衡地排列。

不要将寻找和表现差异留在深入阶段进行，在线稿阶段，我们就要挖掘更多的信息（发型、服饰和动态等两个角色各方面的差异），这样在后期深入时才能有余地，同时也可以将更多的精力用于角色本身的绘制中。

线稿局部效果图

❷

在上一步清晰线稿的基础上，从头部开始逐步进行细致的绘制（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制），绘制时注意五官和发饰的刻画。

❸

在刻画头发和五官时，要注意两只猫精各自的发型、五官和头部的朝向是相匹配的。

❹

在深入绘制头部造型时，我们要有意识地加强两只猫精的发型和表情的差距，增强画面的活力。娇安静的表情（位置在右侧）和灵的活泼表情（位置在左侧，形成了"一动一静"的对比。

5

继续绘制阴影，刻画细节（注意线条粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。

在绘制两个角色时，衣褶的变化也是使角色产生差异的一个方面，即使是相同款式的服装，动作的差异也会产生不同走向的衣纹褶皱，所以在绘制衣褶时也要有意识地让衣褶的样子形成差异。

❻
进 步地深入刻画，整体调整画面效果，完成绘制。

相对于动作上的区别，这两个角色五官的区别并不明显，但不表示我们可以放弃这里的差异性表现。头部的朝向、发型和表情的差异同样可以表现两个角色的不同。

两只猫精，一只穿着可爱的制服短裙套装， 只穿着休闲外套和短裤的造型，不但区分了两个角色，同时又使两个角色各自的性格更加明显。

第五章 怪物

在动漫作品中，按照剧情的需要常常会出现各式各样的奇妙的怪物角色，他们或精灵古怪，或憨态可掬，或邪恶诡异，或面目可憎。本章我们就来学习一些关于怪物的绘制方法及技巧。

怪物造型的设计概论

在动漫作品中（特别是科幻电影、游戏中）总是能够看见很多让人们赞叹不已的怪兽。这类怪兽总能给人“主观虚幻，客观真实”的感觉。仔细分析这些怪物造型，不难看出怪物的设计是组合了现实世界中多种生物的特点，以一种生物为基础原型，然后根据设计的要求融合了其他生物的特点，并将其做一定的夸张。

左图所示是半人半兽的怪物形象。他们是由人体的上半身躯干和动物躯干过渡衔接而成的，拥有两者混合特征的人首兽身造型。

造型源自《魔兽》设定原画

右图中的怪物造型有着类似蜥蜴的头部、恐龙的躯干（鳞甲又好似鳄鱼）、蝙蝠的翅膀和犀牛的犄角。

造型源自《炽焰帝国》设定原画

怪兽是一种未曾被确认的空想中的生命体，它们拥有着在现实中并不存在的外形。通过这类奇幻角色，可以很好地表现出与现实相距甚远的异国世界。

造型源自《炽焰帝国》设定原画

为了符合剧情的发展或特定的需要，可以对怪物做进一步大胆的设计，使它更具个性和特色。比如在原有造型基础上再添加一些其他动物的特性，或是为怪物添加尾巴、翅膀，增强角色的功能性，或是添加手臂，增加角色的战斗性，再或者是以骷髅的形式来表现。

概括地说，在设计上我们可以将怪兽作为一种生物来对待，把动物或者人类的特征移植过来，进行夸张变形等结构组合。因此成功的怪物设计必然是构架在对真实动物有着深入了解的基础上进行的。

怪物的基本类型

动漫作品中怪物的外形没有统一的要求，在设计上有很大的灵活性。按照身体结构的特征和行走方式划分，怪物的造型大体分为两类：拟人类（类人生物）和动植物类。

拟人类

动植物类

此怪物拥有人的身躯、鸟的翅膀和鸡的爪子。

拟人类怪物普遍有着类似人类的骨骼，站立行走，只是头部或者四肢融合了其他生物的特征元素，使角色看起来拥有人类和其他生物的多重力量和特性。

拟人类怪物 般都弱化人体自身的比例美，强化兽类共有的肌体美，拥有强壮的肌肉。虽然在设计上弱化了人体比例，但是人体的基本结构 骨骼结构、肌肉结构）仍然有着重要的参考价值。

造型源自《妖焰帝国》设定原画

动植物类怪兽的身体不以人类的身体结构为特征，而是参考其他动植物（昆虫、鱼类和植物等）的结构为基础进行设计。

动植物类怪物的基本结构可以是一种生物的夸张变形，但大多是多种生物特征的组合衔接。而这些生物体的原形都是现实生活中存在的动植物，它们也成为怪物设计的灵感来源。因此，在设计时我们可以参考各类动植物图谱或书籍，看看书中对各种物种的解说和插图，既能获得灵感，还能增长知识。

怪兽不一定都是反面角色，有许多可爱的宠物小怪兽在动漫中非常惹人喜爱。

实例——Toad·汀

角色分析

角色姓名：Toad·汀
参考物种：蟾蜍
角色特征：以蟾蜍为原型拟人化（直立行走）的小怪兽。他外表丑陋，内心善良，来自多普拉汀星球，能够读懂电波密码。

真实蟾蜍照片

❶

思考设计造型并用细致的线条描绘出Toad·丁的动态造型（造型设计参考了蟾蜍的模样）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

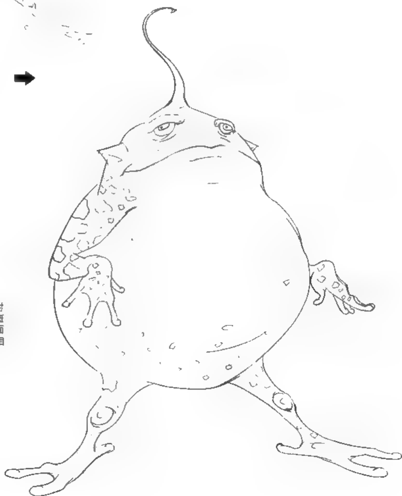
头部造型是Toad·丁整个造型的亮点之一，眼睛、耳朵和嘴巴的结构要表达清楚。

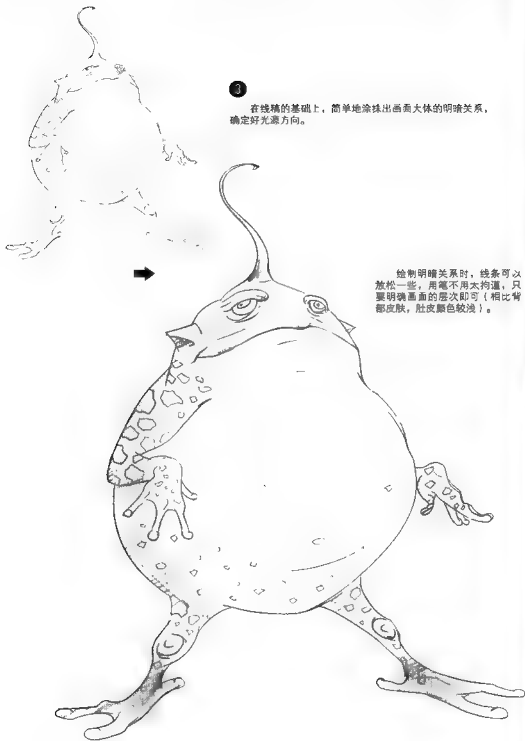
四肢的动态不可忽视，“双手”（一只手四个指头，另一只手五个指头）的造型是活跃整个气氛的重点。

2

外形、动态确定后，为Toad·汀的皮肤绘制上不规则的斑点图案。

斑点是不规则的，绘制时线条要灵活一些，四肢上的斑点相对多一些，单个斑点的面积大一些，肚皮上的斑点则相对较小、较稀疏一些。





❸

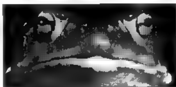
在线稿的基础上，简单地涂抹出画面大体的明暗关系，确定好光源方向。

绘制明暗关系时，线条可以放松一些，用笔不用太拘谨，只要明确画面的层次即可（相比背部皮肤，肚皮颜色较浅）。

❹

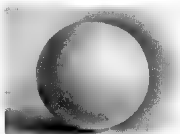
在上 步的基础上，从头部开始逐步进行细致的刻画（眼睛是Toad·汀头部刻画的重点）。用有序的线条排列出物体阴影，增强画面的层次感和立体感。

进行细节刻画时可以参照现实中蟾蜍的照片。



5

继续深入绘制Toad·汀的身体和四肢，它的身体成圆球状，绘制时注意立体感的表现。



我们可以将Toad·汀的身体看成一个球体进行绘制，绘制时找到明暗交界线即可塑造出立体感。

❻

在上一步的基础上进一步刻画四肢的细节，完善造型。四肢可以活跃画面气氛，绘制时要特别注意手和脚的动态。

局部效果图

绘制四肢时注意与身体皮肤色调的协调性，[illegible]色过渡要自然。

7

局部塑造完成后，绘制斑点。

斑点局部效果图

斑点的色调要与皮肤的颜色相呼应。皮肤颜色深的地方，斑点的颜色也相应深一些，反之，皮肤颜色浅的地方，斑点的颜色也相应浅一些。

❽

整体调整画面（对五官进一步地刻画，加强局部深浅变化的对比），增加画面的层次感和立体感，完成了怪物的绘制。

在绘制五官时要注意调子的轻重，并且注意表情和眼神的把握。厚重的上眼皮，加重了眼球的外突感，使整个眼睛看上去更加生动。

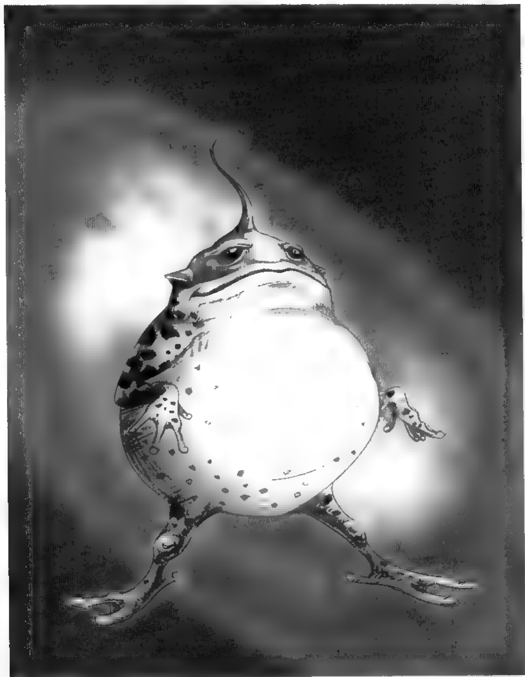
局部效果图

向上耸立的电波接收器，彰显了Toad·,J外星来客的身份，绘制时不要忽略这部分的刻画。

呆呆的表情、略显笨拙的体态增添了小怪物的亲切感。

9

调整画面，为小怪物添加抽象背景，完成绘制。Toad·汀正在利用强大的体能来接收电波信息。

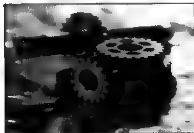


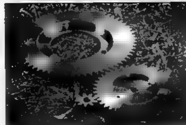
第六章 机械生命体

机械生命体这类奇幻角色在动漫作品（特别是科幻、动作、冒险等题材）中的地位越来越重要。本章我们就来学习一些关于机械生命体的绘制方法及技巧。

机械生命体的设计概论

机械生命体是一种结合体，是将可以调节及控制身体机能的机械装饰移植到自然界生物的身体上所形成的新型生命。这类奇幻角色是在描绘未来或是奇幻类、科幻类作品中不可或缺的重要角色。

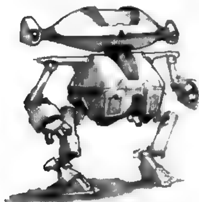




机械生命体在动漫作品（特别是科幻、动作、冒险等题材）中的地位越来越重要。仔细观察、分析动漫中的各类机械造型不难发现，这些造型的基本元素都来源于现实存在的各类机械造型中的零件，比如齿轮、链条、轴承、管道、电线电缆、散热孔、旋转翼、轮胎等。正是这些基本零件的排列与配置，加上金属外壳、涂装等元素，形成了幻想的机械美，才有了动漫作品中各具特色的机械造型。因此，要想设计出好的机械造型，设计师应该具备一定的机械知识和工业设计方面的知识。

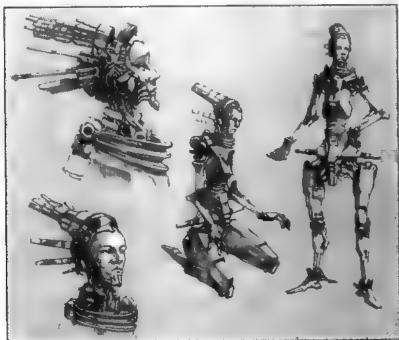
机械生命体的基本类型

在动漫作品中，机械生命体（仿生机械造型）按照形态大致分为两类 拟人类（机器人 和拟生类。



拟人类

拟生类

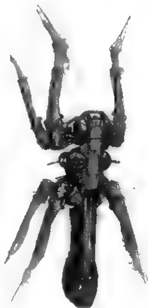


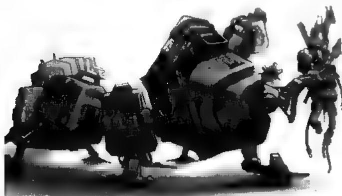
造型源自《星球大战》设定原画

拟人类的机械人造型其实就是机器人。机器人往往以组合排列的机械部件来凸显人类的肢体造型，它们拥有像人类一样的四肢，头部可转动，直立行走等特点，造型的美感从模拟人类身体基本结构的角度出发。设计机器人时可以参照人类的骨骼结构和肌肉结构。

各种机械造型元素排列与配置方法的实例，在我们现实生活中无处不在，比如真实存在的各类交通工具、武器、机床和运输管道等。这些现实生活中的真实造型都可以参考、借鉴，成为机械造型设计的灵感来源。因此，对于机械造型设计师来说，对现实生活的观察与记录也是十分必要的，它可以激发更多的设计灵感，丰富造型细节，使设计出来的机械造型充满真实的魅力。

拟生类机械造型就是模拟各种生物的外形、结构而设计的机械怪物造型。这类机械造型千姿百态、形状各异，设计灵感往往来源于昆虫、爬行动物、鱼类、鸟类、植物，乃至显微镜下各种细胞、细菌的形状。

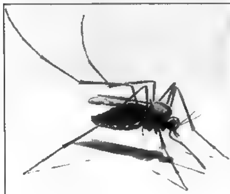




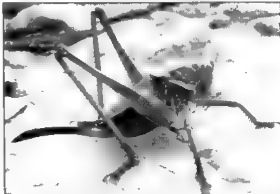
造型源自《星球大战》设定原画

实例——机械昆虫

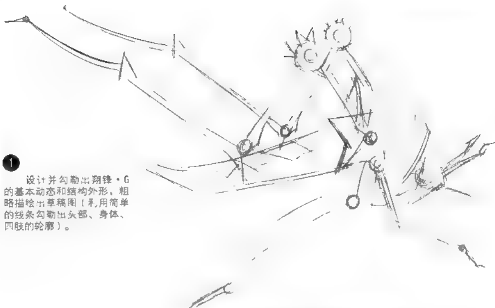
角色姓名、翔锋·G
参考物种：蚊子、蝈蝈
角色特征：机械昆虫，身材娇小、四肢灵活，活动范围广泛，攻击力强，头部前面的探针带电，金属外壳，怕大型金属器皿重击，触角怕腐蚀性液体。



真实蚊子照片



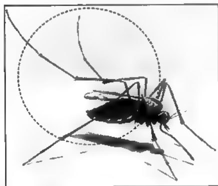
真实蝈蝈照片

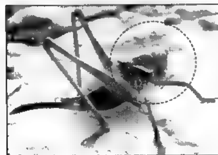


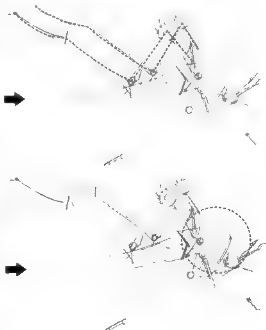
1

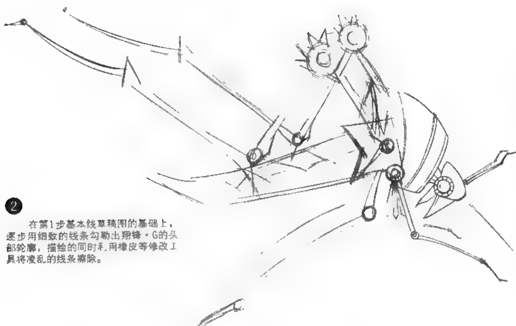
设计并勾勒出翔锋·G的基本动态和结构外形，粗略描绘出草稿图（利用简单的线条勾勒出头部、身体、四肢的轮廓）。

如下图所示，翔锋·G的腿部造型主要参照了蚊子进行设计，头部和前胸的造型主要参照了蝈蝈进行设计。



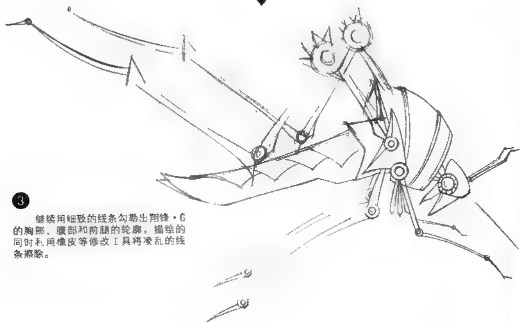






❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出翔锋·G的头部轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



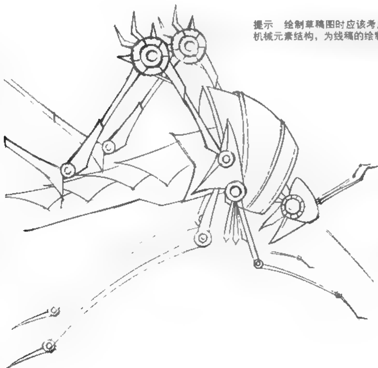
❸

继续用细致的线条勾勒出翔锋·G的胸部、腹部和前腿的轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

❹

继续用细致的线条勾勒出翔锋·G背部上双腿的轮廓，完成线稿的绘制。描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

提示 绘制草稿图时应该考虑好头部、触角、腿部等部位的机械元素结构，为线稿的绘制做好铺垫。



背部上腿关节的轮盘造型是一个难点，也是刻画的重点，绘制时注意形态的把握。

触角虽然细小，但也要把结构表达清楚。

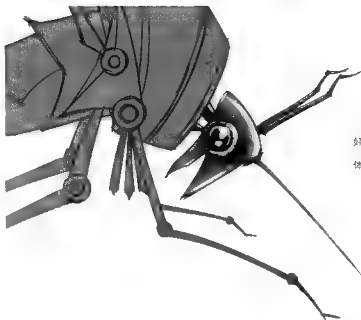
局部效果图

❺

为了方便后面的绘制，也为了画面的整体效果，给画面整体平铺上 层灰色。

❻

在灰色基调的基础上，从头部开始逐步对翔锋·G进行细致的绘制，塑造头部立体感（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制）。



眼睛是头部刻画的重点。高光很好地塑造了眼珠的立体感。

触角的细节不能被忽略，它可以体现出造型的精致。

7

继续对翔锋·G的胸部进行细致的刻画，首先，将第 层结构的层次感和立体感表现出来 注意边缘细节的刻画）。

8

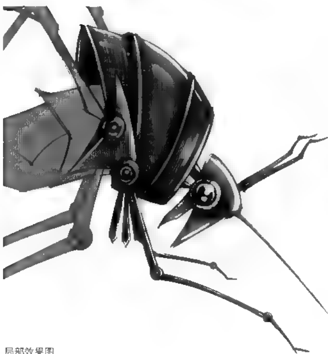
运用同样的方法，继续对翔锋·G的胸部进行细致地刻画，将第二层结构的层次感和立体感表现出来（注意与第层所形成的遮挡关系的表现）。

9

运用同样的方法，继续对翔锋·G的胸部进行细致地刻画，将第 层结构的层次感和立体感表现出来 注意与第 层形成的遮挡关系的表现 ，完成胸部造型的绘制。

⑩

对翔锋・G的腿部进行详细的刻画，首先，将前腿结构的层次感和立体感表现出来，注意关节衔接处的刻画。



前腿的造型比较细，但是绘制时同样要表现出立体感和金属的质感。

关节处的衔接造型很好地表现出了翔锋・G的机械感。

局部效果图

11

继续对翔锋·G的腿部进行详细的刻画，将后腿结构的层次感和立体感表现出来（注意关节衔接处的刻画）。

仔细观察不难发现翔锋·G的腿部机械造型的基本元素都来源于现实存在的各类机械零件。

局部效果图

⑫

对翔锋·G的腹部进行详细的刻画，注意鳞片状结构的层次感的表现，以及亚光金属质感的表现。

有序的高光造型很好地增强了翔锋·G腹部造型的层次感和立体感。

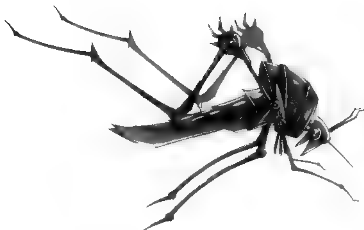
局部效果图

⑬

对翔锋·G背上两只大腿进行详细的刻画，除了注意金属质感的表现外，还要特别注意关节处轮盘结构的立体感表现。

翔锋·G背上两只大腿关节处的轮盘上布有锋利的、尖锐的弯刀造型，这显示出了翔锋·G的攻击力和伤害力。

局部效果图



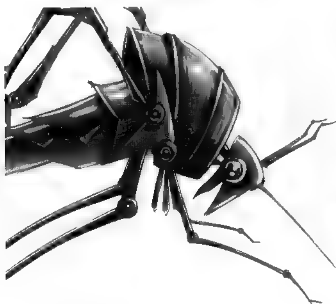
刻画细节时要注意画面整体的均衡感，不要因为某个细节的深入刻画而造成整体色调的不协调。局部刻画的同时要随时进行适当的调整。

14

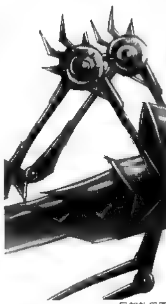
继续对翔锋·G背上两只大腿进行详细的刻画，完成基本的绘制（除了注意金属质感的表现外，还要特别注意关节处轮盘结构的立体感表现）。

15

整体调整画面，适当地绘制出局部高光，强调造型的机械感和金属感。

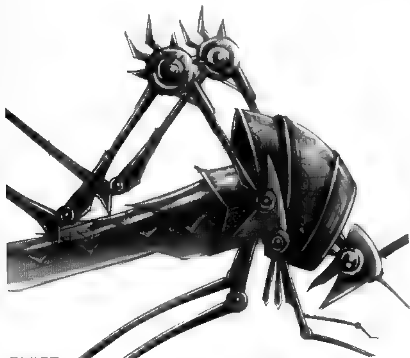


局部效果图



局部效果图

在上一步刻画完成的基础上，在翔锋·G的身上绘制一些花纹图案，增强其个性。



花纹图案比较随意，绘制时线条可以放松一些，但是花纹不要破坏整体的造型。

局部效果图

翔锋·G身上的花纹可以只出现在胸部，图案可以精致[illegible]些[illegible]花纹图案可以按照个人喜好进行更改[illegible]。

局部效果图

第七章 综合实例

宠物小怪兽

❶

设计并勾勒出小怪兽的基本动态、结构外形，用松弛的线条描绘出草稿图（绘制草稿图时，就应该考虑好眼睛、犄角和尾巴的基本位置，为线稿的创作做好铺垫）。

❷

在第1步基本线草稿的基础上，开始逐步描绘出全身的轮廓。首先，用较细的线条将小怪兽的头部造型清晰化（利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化）。

向外突出的圆圆的大眼睛是小怪兽可爱形象的标志之一。绘制时既要把眼睛的结构勾画清楚，眼皮的形状、黑眼珠的位置也都要表现出来。

3

继续用细致的线条勾勒出小怪兽身体、尾巴和四肢的轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

❹

在线稿图的基础上，开始逐步对小怪兽进行细致地刻画。首先塑造头部的立体感（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制）。

小怪兽的犄角比较大，占了头部1/2的面积，绘制时注意比例和平衡感的把握，不要造成头重脚轻的不稳定感。

利用有序的斜线条绘制犄角和五官的阴影，增加头部的层次感和立体感（绘制时注意线条不要太拘谨）。

5

对小怪兽的身体、四肢和尾巴进行详细的刻画，增强画面的层次感和立体感（绘制胳膊时注意与腹部的遮挡、挤压关系的表现）。

简单的阴影绘制就可以让小怪兽变得立体起来。阴影的绘制要注意画面整体的平均感，排列的线条要有轻重、粗细的对比。

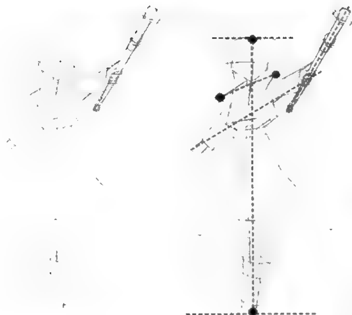
❻

进一步地深入刻画。整体调整画面效果，完成绘制。

大大的脑袋、略显呆滞的眼神、搞笑的表情、短小的四肢、翘翘的尾巴等造型元素，使小怪兽看上去亲切感十足，十分惹人喜爱。

地上的影子恰到好处，不仅使画面看上去更加立体，而且略带空隙的线条排列也为画面增添了几分俏皮的趣味感。

魔法战士



❶

大胆地利用直线条勾勒出全身的轮廓，确定人物的基本动态。

高举法杖的动态容易造成头重脚轻的不稳定感，绘制时注意把握人物的重心，保持平衡感，不要把法杖画得太大。

❷

在第1步基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（头发、服饰和法杖等），用较细的线条将人物的造型感觉表现出来。

3

利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。调整线条，将美少女四肢、五官和服饰清晰化。描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。

从头部开始逐次往下进行详细地描绘，法杖的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。

4

对头部五官进行深入的刻画，注意表情的传达。刻画眼睛时注意眼神的方向感，望着法杖的炯炯有神的双眼，即将人们的视线指引到法杖上，体现出动态的真实感。

5

利用简单的斜线条排列，绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。

6

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。

美少女战士手持法杖的动态描绘中，法杖是重点刻画的部分。

蕾

1

用细致的线条描绘出蕾的动态造型（长而卷的头发是绘制的难点，绘制时注意波浪卷发的造型感和层次感）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

蕾的装扮比较复杂，头上的心形饰品、胸前的蝴蝶结装饰、腰上的种子瓶、手中的魔法棒都要用细致的线条将造型绘制清楚。

局部效果图

2

在上一步清晰线稿的基础上，从头部开始逐步进行细致的绘制（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制），绘制时注意五官和发饰的刻画。

睿的眼睛一闭一张，嘴巴张开时欢笑的表情十分讨人喜爱。

眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，区分眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

刻画头发时要将头发分成发组进行绘制，绘制时注意卷发的造型感和层次感。

❸

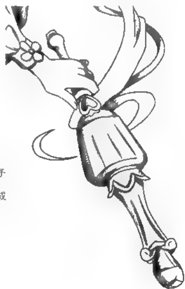
继续对蕾的裙子和手臂进行细致地刻画，注意裙摆处花瓣造型的立体感的表现（要注意花瓣颜色深浅的变化）。

蕾的服装极具个性，带有心形装饰物的蝴蝶结、花瓣造型的裙摆、手腕处小花造型的装饰、腰间精美的花粉瓶，将蕾天真、可爱的性格表现得淋漓尽致。

局部效果图

❹

对蕾手中的魔法棒进行细致地刻画，绘制时注意心形装饰立体感的塑造。



奇幻角色是被创造出来的，我们可以按照故事情节、个人喜好赋予它们各种强大的超能量。

蕾是一位护花仙子，它手中的魔法棒可以收集花香，并将其转换成强大的能量，造福人类。

5

继续对蕾的腿部和鞋子进行细致地刻画，注意画面整体色调的层次感。腿部在整体中的色调是比较浅的，绘制时可以适当地减弱线条的力度。

鞋子上的花朵造型既体现出蕾是护花仙子这身份，又体现出了她天真、可爱的个性。

❻

整体调整画面，对局部细节进行细致刻画，加强局部深浅变化的对比，增加画面的层次感和立体感，完成基本造型的绘制。

7

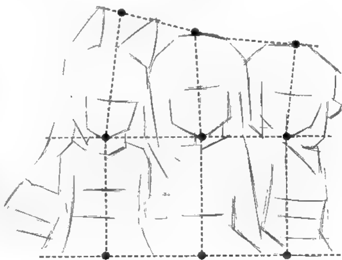
适当调整画面的结构，为蕾添加抽象背景，完成绘制。迷幻光影状的背景，让角色具有了一种甜美童话般的色彩，同时也表现出了可爱少女内心梦幻般的美好憧憬。

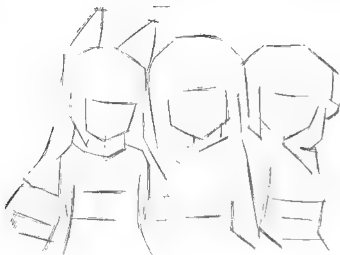
妖精组合

❶ 利用简单的直线条确定3位妖精的基本动态，描绘出全身的轮廓（确定3位的基本动态、排列顺序和发型）。

在绘制三人（或多人）动态组合时，要让三个角色各具特色，动作存在一定的差异化，如“动静”、“方向”、“强弱”、“高低”等，这样的画面才能有吸引力。

右图中3位妖精存在着高矮的差距，站姿的朝向也各不相同。第1位妖精是正面站姿，第2位妖精是微微朝向左侧的站姿，第3位妖精是微微朝向右侧的站姿。





❷

在第1步基本线草稿的基础上，适当地调整头部的动态、形状。将头发、五官和服饰的轮廓清晰化，用较细的线条分别将3位妖精的造型表现出来。

从左侧起第1位妖精的耳朵、第2位妖精的犄角和尖耳、第3位妖精的耳朵和长舌头，是这3位妖精造型的标志（差异性）。

❸

对线稿局部进行适当调整并进行细节的刻画。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

由于画面的内容较多，所以在局部深入刻画之前可以适当利用简单的斜线条排列出一些简单阴影（表明位置即可），增强画面的层次感。

4

利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。

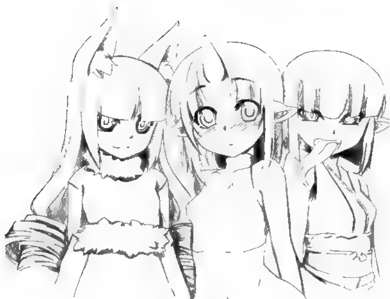
描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。

从头部开始逐次往下进行详细的绘制，发型、五官、服装的款式等细节都要表达清楚（耳朵、犄角和舌头的结构造型要明确）。

5

在上 步的基础上，利用简单的线条排列组合，绘制出阴影，加强画面的层次感和立体感。绘制时注意线条不要太拘谨，要灵活干练。

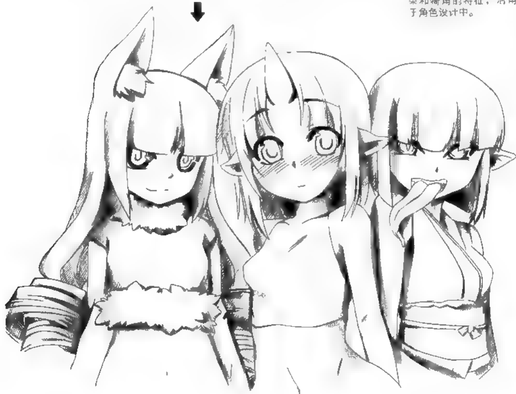
排列线条时要注意画面整体的平均感，线条要有适当的强弱对比。



6

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成3位小妖精组合的绘制。

妖精的耳朵、犄角是角色特征的表现之一，它的大小、角度和动态的变化可以表达妖精们的感情和个性。我们应该掌握各类动物耳朵和犄角的特征，活用于角色设计中。



利亚·蓝

❶

用细致的线条描绘出利亚·蓝的动态造型（将其四肢动态、五官和服饰的造型清晰化，特别要注意裙摆处褶皱的表现）。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。

利亚·蓝来自“蓝晶湖”（幻想的湖的名称），是湖里的小仙子，她拥有一颗善良的心，性格有些腼腆、忧郁，不喜欢说话。

局部效果图

利亚·蓝腿部的纹身图案是这个造型的一个亮点，绘制线稿时就要将图案的内容具体化。

双臂张开的动态，使衣袖产生了拉伸后的褶皱，绘制时注意褶皱的走向。

❷

在灰色基调的基础上，从头部开始逐步对利亚·蓝进行细致的刻画，塑造头部立体感。

大大的眼睛略带忧伤（注意忧郁眼神的表现）。

眼睛是五官中刻画的重点，眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置都要绘制清楚。

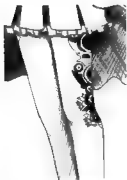
❸

在上一步的基础上，继续对服饰进行深入的刻画。绘制时注意线条的秩序感及轻重粗细的变化。

水袖和大裙摆的服饰造型及张开双臂的动态使整看上去像是飞舞的蝴蝶，美丽而动人。

裙子的褶皱增加了画面层次感。绘制时注意内外裙子褶皱的样式及质感的区分（短裙的褶皱比较紧凑、清晰，大裙摆处的褶皱比较松软、随意性强）。

❹
继续对服饰和腿上的纹身图案进行深入的刻画。绘制时注意线条的秩序感及轻重粗细的变化。



腿上的纹身图案是整个造型的一个亮点，它也是蓝个性的体现。绘制时可以适当地加重它的色调，突出特点，引人注意。

❺

根据个人喜好，对蓝衣服的颜色和图案的花色进行适当的调整，完成绘制。适当的黑白灰明度关系的搭配很好地拉开了衣服内外的层次，使画面看上去更具层次感和立体感。

魔法少女战士

❶

大胆地利用直线条勾勒出全身的轮廓，确定少女战士站姿的基本动态。注意把握人物的重心，保持平衡感。

利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架，确定肩膀的宽度。

❷

站姿的基本形态确定后，用简单的直线条将少女战士的披风勾勒出来。

少女战士的站姿婀娜多姿，形态万千。绘制时注意体态、身材比例和结构等要素。

❸

调整头部动态、形状的同时把帽子、头发、五官的轮廓描绘出来。

❹

在基本线草稿的基础上，描绘出少女战士全身的轮廓（四肢动态、服饰造型等），用较细的线条将人物的造型表现出来。

描绘动态轮廓的同时可以将法杖的位置、基本样式确定下来。

勾勒服装造型时注意把衣服主要的款式、褶皱表现出来。

5

继续调整线条并将法杖的造型细节清晰化。描绘、整理裙子线条时注意把扣子的造型、轮廓清晰化。

6

利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。对线稿整体进行细致调整并进行细节的刻画。

用细致的线条绘制线稿图时，饰品的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

进行细节的刻画时，对服饰要进行详细的设计，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响少女整体的感觉。

局部效果图

❼

由于绘制内容较多，所以在局部深入刻画之前可以适当利用斜线条（线条不要太拘谨，要灵活）排列绘制出一些简单阴影（表明位置即可），这样就不会产生物体间的视觉混乱。

❽

对头部造型（帽子、头发和五官）进行细节的刻画。绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

9

在上一步的基础上，继续对服饰进行深入的刻画。绘制时注意线条的节奏感及轻重粗细的变化。

局部效果图

局部效果图

排列线条时要注意画面整体的平均感，线条要有适当强弱的对比。

适当合理地添加一些小饰品（扣子、腰带等装饰），可以丰富画面的内容，增加情趣。

⑩

继续对披风和法杖进行深入的刻画。绘制法杖时注意高光的位置。

大面积调子的地方，线条排列得比较密集，适当地涂抹可以使调子变得柔和一些。

绘制正面的站姿时要注意体态、身材比例等要素。尤其是腿部的动态，它支撑着整个人物的稳定性。双脚微微交叉的动态，绘制时注意双腿的比例关系、膝盖的位置。脚的位置方向要和双腿的动态协调一致。

表情是人类表现内心世界的媒介，根据人物个性和剧情的不同，表情可以探究人物的内心。此时少女战士嘴巴张大，眉毛会自然上扬，眼神中充满了疑惑，喜悦中略带疑问的表情，充分体现出少女战士在远离战争后内心的天真。

少女战士手持法杖的动态潇洒帅气，法杖是重点刻画的部分。

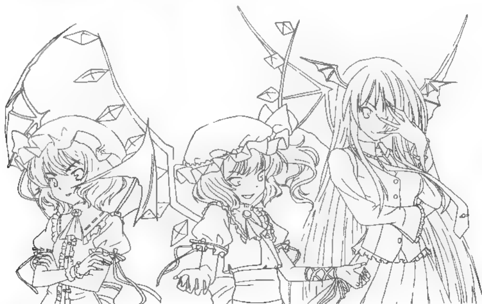
异界三姐妹

1

按照构思创意，用细致的线条分别描绘出 姐妹的动态造型，将其五官、发型、服饰、翅膀的造型清晰化。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

对于靠得很近的三个角色，她们所组成的整体形状是我们最先需要确定的。三个站在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然而然地有一个整体的形状，所以在绘制这种组合时，要注意她们形成的整体形状，切忌均衡地排列（适当的高矮差距、前后的位置距离、身体不同方向的朝向是很有必要的）。

不要将寻找和表现差异留在深入阶段进行，在线稿阶段，我们就要挖掘更多的信息（发型、翅膀、服饰和动态等三个角色各方面的差异）。这样在后期深入时才能有余地，同时也可以将更多的精力用于角色本身的绘制中。



局部效果图

❷

在上一步清晰线稿的基础上，深入刻画左侧的人物造型（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的角色或者是从站在最前面的角色开始深入绘制）。

用有序的线条绘制出各部分的阴影，增强人物的立体感和层次感，翅膀、帽檐、领口、袖口、裙摆处等细节都是刻画的重点。

❸

深入刻画画面中间的人物造型，用有序的线条绘制出各部分的阴影，增强人物的立体感和层次感，翅膀、帽檐、领口、袖口、袜子等处这些细节都是刻画的重点。

在绘制多个角色时，由于动态的不同所产生的衣褶的变化也是使角色产生差异的一个方面，所以在绘制服装时要特别注意衣纹褶皱细节的刻画。

❹

深入刻画右侧的人物造型，用有序的线条绘制出各部分的阴影（头部和手臂是刻画的重点），增强人物的立体感和层次感。绘制时注意画面整体的效果，不要局限于为人物刻画，从而忽略了画面整体的协调感。

❺

进一步地深入刻画。整体调整画面，完成基本造型的绘制。相对于身体动作上的区别，这三个角色的五官区别并不明显，但是，通过头部的朝向、发型、饰品和表情的差异同样可以表现三个角色不同的个性。

在绘制多个角色组合造型时，即便都是站姿的情况下也要有意识地加强3位角色发型、表情、服饰和动态的差距，增强画面的活力。

局部效果图

爱斯玲·绿·圣亚里昂

❶

设计并勾勒出爱斯玲·绿·圣亚里昂的基本动态、结构外形，粗略描绘出草稿图（采用简单的线条勾勒出头部、身体、服饰和弓箭的基本轮廓）。

❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出爱斯玲·绿·圣亚里昂的头部轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

3

在草稿图的基础上，继续用细致的线条将爱斯玲·绿·圣亚里昂的四肢、五官、服装和弓箭的轮廓清晰化。

绘制时注意保持画面的整洁，利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。

皮靴侧面的缝补痕迹，增加了皮靴的时尚感。

4

从头部开始逐次往下对线稿进行详细的绘制，饰品的样式、服装上的图案、衣纹褶皱的走向、弓箭上的图案等细节都要用线条表达清楚。

爱斯玲·缘·圣亚里昂出自《风色幻想》。她是圣焰的英雄——雷欧哈特之女，同时也是修罗将军——西撒之妹。虽身为女儿身，但在其父与其兄诸多英雄事迹的渲染下，爱斯玲亦有着一手百步穿杨的巧射弓技。

5

在线稿的基础上，简单地涂抹出画面大体的明暗关系，明确画面的层次感。

由于爱斯玲的造型结构比较复杂，所以在局部深入刻画之前可以适当绘制一些明暗关系，统一光照方向，这样绘制时就不会产生物体间的视觉混乱。

❻

在上一步的基础上，从头部开始逐步进行细致地绘制。用有序的线条排列出物体阴影，增强画面的层次感和立体感（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制）。

刻画头部时注意帽子和头发的造型。眼睛是五官刻画的重点，刻画时要明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

7

继续对爱斯玲的服饰造型进行细致地刻画。绘制时注意裙子层次感的表现。

爱斯玲正面直立，双臂放在胸前，手提弓箭的站姿，使其正面的姿态造型展现得淋漓尽致。绘制时要对肩部和双臂的服饰造型进行着重刻画。

8

对爱斯玲的手部及手中握紧的弓进行深入的刻画。绘制时注意手部动态和弓的造型的表现。

弓箭属于远射兵器，它是爱斯玲的武器，也是她身份的象征。

弓由弹性的弓臂和有韧性的弓弦构成，绘制时要特别注意弓臂细节的刻画。

局部效果图

9

在上一步的基础上，根据个人喜好对衣服的颜色和图案的花色进行适当的调整。

适当的黑、白、灰明度关系的搭配很好地拉开了衣服内外的层次，使整套服装看上去更具层次感和立体感。

⑩

整体调整画面，对五官、裙子和皮靴进一步地刻画，加强局部深浅变化的对比，增加画面的层次感和立体感，完成爱斯玲·绿·圣亚里昂站姿造型的绘制。

局部效果图

⓫

调整画面，为爱斯玲的站姿添加抽象背景，完成绘制。呈漩涡状不断散落着花朵图案的抽象背景，体现出了爱斯玲内心的天真与浪漫。

萨拉利特

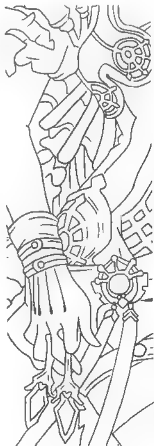
1

按照创意构思，用细致的线条描绘出萨拉利特的动态造型，将其五官、发型、服饰和法杖的轮廓清晰化。绘制时利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，保持画面的整洁。

奇幻角色的形象是被创作出来的，所以没有必要去遵循现实世界中生物的身体绘制法则，也就是说，不管将多少种异类生物的部件进行组合，都是可以的。

萨拉利特以人体作为基础形，然后在头部组合了牛的犄角，在背部组合了类似于蝙蝠的翅膀，又大胆地在腿部尾骨处组合了骨骼尾。

萨拉禾特的服装造型比较复杂，身上的配饰比较多，绘制时不要烦躁，要注意将其结构描绘清楚（头冠、耳环、领口和胸部处衣服上的装饰物、腰带、手链及手中造型别致的飞镖）。



局部效果图

❷

在上一步清晰线稿的基础上，从头部开始逐步进行细致地绘制（也可以根据自己的喜好和习惯从感兴趣的地方开始深入绘制），绘制时注意五官和发饰的刻画。

精致的五官体现出了萨拉利特的精明伶俐。眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度。明确眼睑、睫毛、黑白眼珠和高光的造型位置。

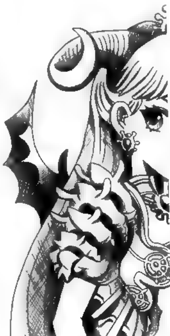
犄角和华丽的头冠是萨拉利特身份的象征，绘制时注意体积感的表现。

局部效果图

3

继续对萨拉利特的上半身（胸部、腰部和翅膀）进行细致地刻画，增加画面的立体感和层次感。

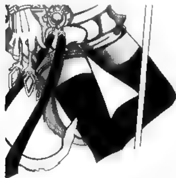
在刻画萨拉利特上半身的同时，可以同步对法杖进行细节的刻画，特别是羊头骨造型。



绘制肩部的骨骼护甲时，可以参照真实骨头的结构和造型进行绘制。

4

在上一步的基础上，继续对萨拉利特的上半身（腿部和尾巴）进行细致的刻画，增加画面的立体感和层次感。



黑色高筒丝袜增强了萨拉利特的神秘感。

5

加强局部深浅变化的对比，对各部分细节进行适当的调整，加强画面的层次感。

法杖上别致的羊头骨造型不仅显示出萨拉利特的身份、地位，更体现出她美丽外表下隐藏的那份邪恶力量。

❻

整体调整，注意画面色调的平衡感，适当地加深局部细节的色调，不要因为黑色丝袜的色调造成头轻脚重的不稳定感，细致地绘制出各部分的高光，完善画面。

局部效果图

7 适当调整画面的结构，为萨拉利特添加抽象背景，完成绘制。

第八章 奇幻角色集锦

本章我们将提供一些奇幻角色的实例效果图，供读者学习、欣赏和参考。

*部分角色造型源自《魔兽》、《星球大战》原画。

奇幻角色集锦